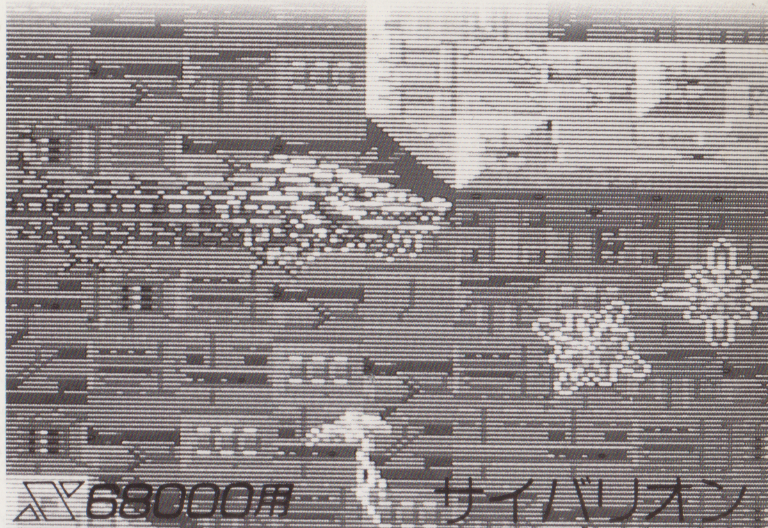
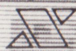
SHARP

SHARP COMPUTER SOFTWARE

CZ-229AS







68000用　サイバリオン

TAITO

はじめに

このたびは、「サイバリオン」をお買い上げいただき、まことにありがとうございました。「サイバリオン」はアーケード版をもとにX68000のために作られたアクションゲームソフトです。ご使用に際しては、必ず本説明書に記載されている操作方法・注意事項をよくお読みいただき、正しい操作によって有効に活用されるようお願い致します。

※万一、ご不審な点・お気付きの点がありましたら、お買い求めの販売店、もしくは、もよりのシャープお客様相談窓口にご連絡ください。

商品構成は、下記の通りです。

ゲームディスク	２枚
ユーザーズマニュアル	１冊

ご注意・・・ゲームディスクのバックアップをとることはできません。

※サイバリオンは、株式会社タイトーの登録商標です。
※本ソフトは株式会社エス・ピー・エスの制作によるものです。

サイバリオンの説明

◎ゲーム目的

・メカニックドラゴン、"サイバリオン"を操作して時間内に通路を抜けて、敵ボスを倒すゲームです。

◎グラフィックが毎回変わる！

・プレイするたびに背景のイメージが変化。シナリオの流れに沿って未知のグラフィックが展開されます。

◎コースが毎回変わる！

・プレイするたびに迷路構成(通路の構成、形状、障害の配置など)が変化！毎回新たな緊張感が生まれます。コースはプレイヤーの腕により、複雑化していきます。

◎サウンドが毎回変わる！

・シナリオの感情の起伏(悲しみ、喜び、勇気、慎重・・・)に合わせて、ＢＧＭが変化します。

◎さまざまな強化装備・イベントが！

・シナリオの展開によっては、さまざまな強化装備がついたり、各種イベントが起こったりします。

◎エンディングはなんと１００通り以上!!!

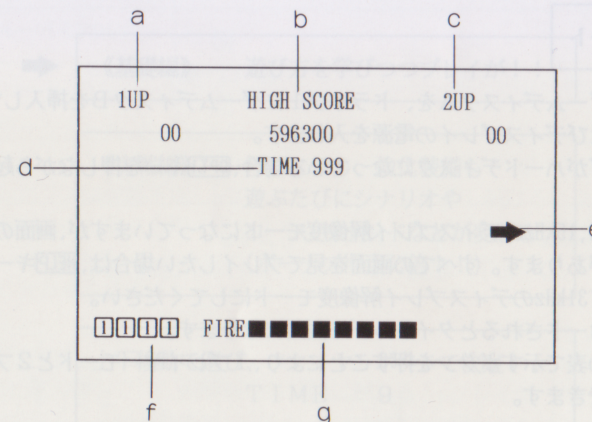
・エンディングは１００種類以上もあります。
すべてのエンディングを見るには１０００回はプレイしないといけないかもしれません。

◎敵ボスの種類、敵ボスの攻撃が変わる！

・プレイヤーに合わせて、敵の種類、敵の知能度もＵＰします。



ゲーム画面について



a.１プレイヤーのスコア

スコアを表示します。また２プレイヤーモードのとき１プレイヤーのスコアを表示します。

b.ハイスコア

ハイスコアを表示します。
プレイヤーの得点が上位５位以内にはいれば、ゲームオーバー後、ハイスコアに登録することができます。(P.9「ハイスコア登録」参照)

c.２プレイヤーのスコア

２プレイヤーモードのときのみ２プレイヤーのスコアを表示します。

d.残り時間表示

残り時間を表示します。プレイヤーは、残り時間が、０になる前に１ステージをクリアしなければなりません。

e.進行方向

プレイヤーの進むべき方向を示します。

f.自機のストック数

残りのストック数を表示します。

g.炎ゲージ

炎の火力を表示します。ゲージの赤の部分が多いほど火力が強くなります。

ゲームスタートと操作方法

ゲームのスタート

①ドライブ0にゲームディスクAを、ドライブ1にゲームディスクBを挿入してコンピュータの本体およびディスプレイの電源を入れます。
※起動ドライブがハードディスクになっている場合、OPT.1キーを押しながら起動してください。
※初期設定では、15kHzのディスプレイ解像度モードになっていますが、画面の一部が見えない場合があります。すべての画面を見てプレイしたい場合は、HELPキーを押しながら起動して31kHzのディスプレイ解像度モードにしてください。
②プログラムがロードされるとタイトルデモ画面になります。
③デモ中に以下の表で示すボタンを押すことにより、1プレイヤーモードと2プレイヤーモードを選択できます。

	1プレイヤーモード	2プレイヤーモード
トラックボール(CZ-8NT1)	ボタン1	ボタン2
キーボード	スペースキー	XF4 キー
ジョイスティック	Aボタン	Bボタン
インテリジェントコントローラ(CZ-8NJ2)	Aボタン	Bボタン

④プレイヤーのモード選択が終了するとゲームのコースを選択します。
上下移動で矢印を動かし、基礎編または、実戦編(P.8「基礎編と実戦編」参照)を選び、［ファイヤーボタン］(P.5「操作方法」参照)を押すとゲームが始まります。

➡ 《基礎編》‥‥遊び方を学びつつプレイが！！

《実戦編》‥‥行いにより、強化装備も！！
遊ぶたびにシナリオや
コース、サウンドなどが変わる
（ボーナス得点2倍！！）

上下移動で選び、ファイヤーボタンで決定！！
TIME　9

※画面下の「TIME」が0になると自動的に矢印の指すコースが選択されて、ゲームが始まります。

操作方法

プレイヤーの操作方法は次の通りです。

・トラックボール(CZ-8NT1)

	1プレイヤー・2プレイヤー共用
移　動	移動する方向へボールを回します。
ファイヤー	ボタン1、2を押します。

※ボールを回す速さにより移動速度を調節することができます。
※マウス、マウス・トラックボールも使用できます。

・キーボード

	1プレイヤー・2プレイヤー共用
移　動	8 4← ↕ →6 2
ファイヤー	スペースキーを押します。

※斜め移動は、2つのキーを同時に押します。
（例）右下へ移動……6と2を同時に押します。

・ジョイスティック

	1プレイヤー	2プレイヤー
ジョイスティック	ポート1	ポート2
移　動	移動する方向へスティックを倒します。	
ファイヤー	トリガボタンA、Bを押します。	

※2プレイヤーモードのとき、1つのジョイスティックで2人のプレイヤーが交互にプレイすることができます。

・インテリジェントコントローラ CYBER STICK (CZ-8NJ2)

	1プレイヤー・2プレイヤー共用
移　動	移動する方向へスティックを倒します。
ファイヤー	トリガボタンA、Bを押します。

※スティックを倒す角度により移動速度を調節できます。

※炎は、ボタンを押している間出続けますが、画面下の炎ゲージが少なくなるにしたがって火力が弱くなっていきます。
※2プレイヤーモードでは、プレイヤーがストックを1機失うか、各面をクリアするごとにプレイヤー2人が交互にプレイします。
※アーケード版は、トラックボールの使用を前提として作られています。アーケード版の操作性を体感するためには、トラックボールのご使用をお勧めします。

遊び方

ゲームのルールについて

・プレイヤーのコントロールについて

トラックボール、ジョイスティック、キーボードなどを使用して移動し、［ファイヤーボタン］（P.5「操作方法」参照）で口から炎をはき、敵を破壊できます。（青白いバリアは破壊不能）［ファイヤーボタン］を押し続けると炎が出続けますが、しだいに炎の長さも短くなります。［ファイヤーボタン］を離すと火力がたまり、トラックボールやインテリジェントコントローラで速く移動することで、より早く火力をためることができます。

・ダメージについて

敵や、敵の弾、バリア、強酸液（赤い池）に触れると、プレイヤーは、ダメージを受けます（ＬＩＦＥが減ります）。ダメージを受けるに従いプレイヤーのしっぽからしだいに赤くなり、全身が真っ赤になったのち、もう一度ダメージを受けると、ストックが1機失われます（タイマーが0になってもストックが1機失われます）。全ストックが失われるとゲームオーバーとなります。

※ＬＩＦＥが残り3つになった場合、残りのＬＩＦＥの数を表示して警告します。
※壁に触れてもダメージにはなりません。

・ストックについて

ゲームスタート時、自機のストックは4機です。スコアが150万点になると1機ストックが増えます。（基礎編、実戦編とも）また、実戦編ではシナリオ上で1機追加されることがあります。なお、プレイヤーのストックは、左下に表示されています。

・時間制限について

このゲームでは、制限時間内（ゲームスタート時の残り時間は1000です）に1ステージをクリアしなければなりません。
残り時間が、100以下になると「ＨＵＲＲＹ　ＵＰ」と表示して警告します。
残り時間が0になった場合、プレイヤーのストックが1機失われます。

※残り時間が300以下でストックを1機失った場合、残り時間を300からカウントします。なお、ゲームコンティニュー（P.8「ゲームコンティニュー」参照）したときも同様です。

基礎編と実戦編

ゲームスタートのとき、”基礎編”と”実戦編”を選択することができます。

・基礎編

ゲームの基本を学ぶためのコースです。実戦編と違い、出てくる敵もコースも一定で、ゲームスタート時には、ゲームの遊び方、目的、テクニックなどを説明します。ただし、ボーナス得点の得点効率は実戦編の1／2です。また、実戦編のように強化装備やシナリオが出ることはありません。基礎編で腕を慣らし、実戦編にチャレンジしてみてください。

・実戦編

プレイするたびにコース、グラフィック、サウンド、シナリオ、敵ボスの種類、敵ボス攻撃法(知能度)が、プレイヤーに合わせて変化します。また、シナリオに合わせて強化装備が手に入ったり、ボーナス得点も基礎編の２倍になります。さらにエンディングはプレイヤーの行動により１００通り以上に変化します。

※基礎編、実戦編ともに全５面の構成です。

※２プレイヤーモード時、２人のプレイヤーは、それぞれ基礎編と実戦編を選択することができます。

ゲームオーバー

・ゲームオーバーになると攻略のヒントがでます。種類はいろいろあり、ダメージを受けた敵などにより、メッセージが変わってきます。

・［ファイヤーボタン］を押すとこの画面を終了することができます。

・この画面の後はゲームコンティニューの回数が３回以内であれば、”コンティニュー待ち画面”(P.8「ゲームコンティニュー」参照)になります。

ゲームコンティニュー

ゲームオーバー後、”コンティニュー待ち画面”になると、９～０までカウントを始めます。カウントが0になる前に［ファイヤーボタン］を押すとゲームコンティニューになります。

・ゲームコンティニューは、続けて３回まで使用できます。

・ゲームオーバーになったところから再スタートできます。

・プレーヤーのダメージは、全快します。

・ボスルームでゲームオーバーになった場合、ボスのダメージはひきつがれます。

・ゲームコンティニューをしない場合、ベスト５のスコアを記録していればハイスコア登録画面になります。

ハイスコア登録

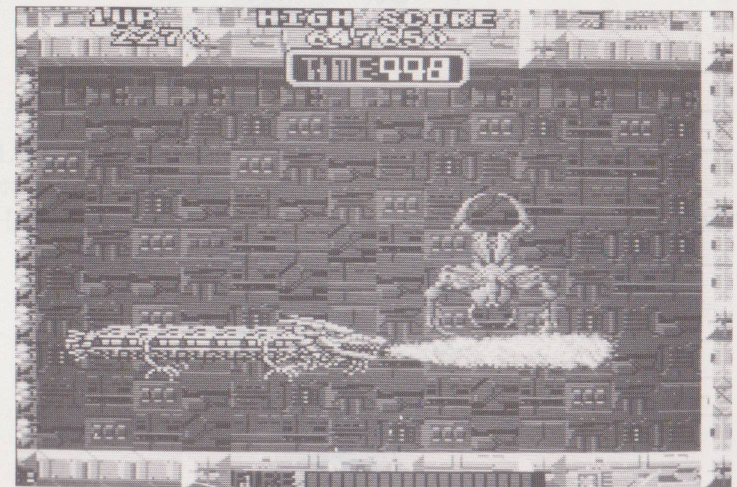
・基礎編、実戦編でそれぞれプレイしたコースのベスト５のスコアを記録するとゲームオーバー後、名前が登録できます。

・ハイスコア登録画面では左右移動操作で表示されるアルファベットを選択して［ファイヤーボタン］で１文字ずつ決定します。３文字入力するか、ネーム登録時間が０になった時点で終了します。

※フロッピーディスクにハイスコアは、記録されません。

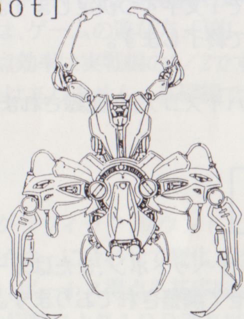
ステレオサウンドについて

このゲームのサウンドは、ステレオヘッドホン、またはオーディオアウト端子からステレオに接続して再生された音に合わせて調整されております。内蔵スピーカーのみでは、十分なサウンドが再現できませんので、ステレオヘッドホン、またはステレオなどをご使用されることをお勧めします。

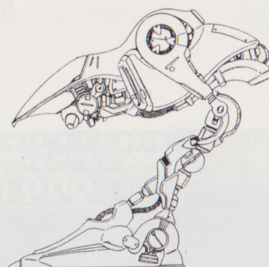


登場キャラクタ説明

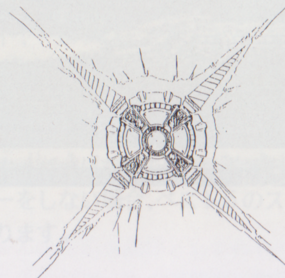
・GIGAT（ギガット）
空中からの急降下による加速攻撃を最も得意とする。
火力が一定値以上の場合、ギガットを炎で押しやることができる。
［身長２５ｍ・体重６９０ｔ］



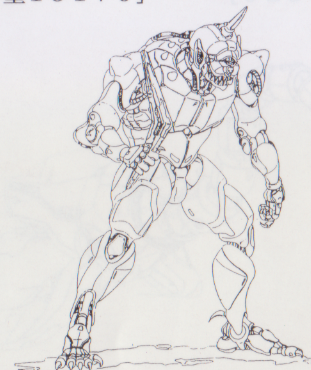
・ARMAX（アーマックス）
起動性を重視し、複雑な地形への対応が可能である。
ギガットと同様に炎で、押しやることができる。
［身長２８ｍ・体重６５０ｔ］



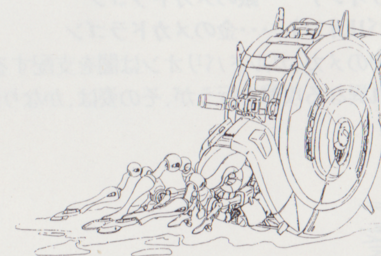
・XYZOLOG（ザイゾログ）
もともと対地中戦用に開発されたが、空中戦も可能。
［身長３２ｍ・体重６９０ｔ］



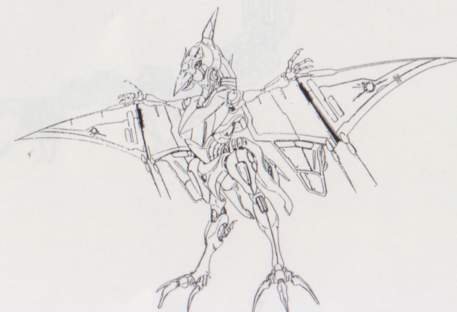
・GATTNOIZER（ガットノイザー）
陸戦用重装甲メカ。遠距離用ブーメラン砲は、破壊力大。
［身長５４ｍ・体重１５１７ｔ］



・GLODLOID（グロドロイド）
硬い甲羅は絶大なる防衛力を誇る。陸海空万能。
［身長４１ｍ・体重１８２７ｔ］



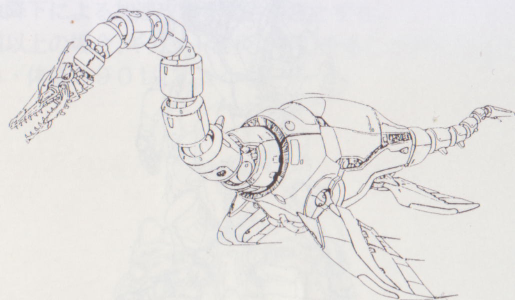
・KEPLOS（ケプロス）
ホバーリング機能搭載。空中戦を想定して開発される。
［身長５２ｍ・体重９８０ｔ］



・ZANDIC（ザンディック）

海戦用超大型戦艦、対空攻撃用に長距離型主砲を搭載。

［身長78m・体重2932t］



・MEGAVALION（メガバリオン）‥‥銀のメカドラゴン

・GALDVALION（ガルドバリオン）‥‥金のメカドラゴン

メガバリオンは敵が開発中のメカ、ガルドバリオンは闇を支配する”にせ”のサイバリオンである。それぞれ異なる攻撃を行うが、その姿は、かなり腕が上がらないと見ることすらできない。



シャープ株式会社

本　　社　〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号　電話（06）621-1221（大代表）
電子機器事業本部　〒329-21 栃木県矢板市早川町174番地
液晶映像システム事業部　第２商品企画部
お問い合わせ先　〒162 東京都新宿区市谷八幡町８番地　電話（03）260-1161（大代表）
東京支社内　液晶映像システム事業部　第２商品企画部　ソフトウェア担当